HORS SERIE

VIDEO 7

TOUT SUR LES NOUVEAUX JEUX

LES JEUX ELECTRONIQUES
LES CONSOLES ET LES CASSETTES DE JEUX
LES MICRO-ORDINATEURS FAMILIAUX
LES JEUX EDUCATIFS ET MUSICAUX
LES NOUVEAUX JEUX DE SOCIETE
LES JEUX DU FUTUR...

avec la collaboration de MICRO 7 le magazine de l'informatique

39 Francs - BELGIQUE: 300 FB

L'initiation en douceur

ALICE

Matra et Hachette se sont découvert une vocation commune : faire connaître l'informatique à tout le monde. Pour cela, il fallait créer une petite machine toute simple accompagnée d'un manuel clair, guidant l'utilisateur pas à pas dans son apprentissage. C'est dans ce but que la GIE (Groupement d'intérêt économique) créé entre les deux groupes, distribue un micro destiné à l'initiation : Alice. Esthétiquement, Alice, micro-ordinateur féminin, plaît déjà aux femmes et aux enfants grâce à sa couleur rouge qui lui donne l'air de sortir tout droit d'un dessin animé de la télé.

Le micro et le manuel forment un tout. Suivons donc ce dernier. Il nous guide progressivement dans notre apprentissage d'Alice vraiment pas à pas ; chaque point est expliqué d'une manière précise et simple. Un exemple est fourni à chaque fois que c'est nécessaire. Il nous conseille de faire une première lecture en passant sur les points qui paraissent trop compliqués, puis de faire une seconde lecture, ces points vous paraîtrons alors plus clairs. On vous apprend d'abord à connaître un peu le matériel. Alice possède une alimentation électrique, une prise télévision qui vous permet de la brancher sur une prise péritélévision, un connecteur d'extension mémoire, une touche Init qui permet de relancer la machine lorsque par mégarde elle se bloque (l'équivalent du Reset sur d'autres machines), une prise qui permet de brancher une imprimante série et une prise destinée au magnétophone à cassette. Le branchement d'Alice ne pose aucun problème, d'autant moins que le manuel explique très progressivement ce qu'il faut faire. Seule difficulté (rencontrée sur la plupart des micros) : trouver le câble correct qui vous permettra de relier Alice à votre magnétophone à cassette.

Puis vient l'apprentissage du clavier. Il comporte 48 touches mécaniques (plutôt du genre calculette mais en plus gros). Il semble plus adapté aux doigts des enfants qu'à ceux de catcheurs. Heureusement, il donne la sensation d'un contact précis. Certaines touches ont plusieurs significations : un caractère ou un chiffre (pas de minuscules) directement accessible, un signe ou un caractère semi-graphique (caractères formés de petits carrés de couleurs) accessibles par la touche Shift (littéralement majuscules en bas à droite), des mots-clés Basic écrits en clair, accessibles par l'intermédiaire de la touche Control (en bas à gauche).

Souplesse et séduction

Suit un apprentissage bien gradué des instructions du Basic (mini Basic Microsoft), les exemples sont bien choisis et des problèmes sont proposés avec une solution en fin de l'ouvrage « pour vous muscler ». C'est ainsi que l'on apprend à se servir des possibilités d'affichage d'Alice, qui nous a étonné par sa rapidité dans ce domaine. L'écran affiche 16 lignes de 32 caractères. On dispose de 8 couleurs mais les caractères sont sur fond vert. L'affichage n'occupe qu'une petite partie de l'écran du téléviseur et il n'est pas possible de changer la couleur des bords. Les caractères semi-graphiques (32 x 16) sont en noir sur fond de couleur. On peut aussi utiliser des points graphiques (64 x 32) qui sont de la taille d'un quart d'un caractère qui peuvent être de n'importe quelle couleur, à condition que le fond soit noir (et qu'il n'y ait pas dans la même case-caractère d'autre point graphique d'une autre couleur). Les dessins obtenus avec cette méthode assez rapide, sont assez sommaires mais permettent d'apprendre à manipuler du graphisme. Alice a des possibilités sonores facilement accessibles en Basic : deux paramètres modifient la hauteur du son et sa durée. Malheureusement le son interrompt le programme pendant le temps qu'il est émis, ce qui limite son utilisation dans les jeux. Les autres instructions du Basic sont celles que l'on retrouve dans les autres Basics et toutes sont expliquées clairement. Le manuel vous enseigne aussi comment sauver vos programmes sur cassette et comment les retrouver.

Pour le moment, il n'existe pas de périphérique pour Alice, sinon les imprimantes Série (RS232C) vendues actuellement.

En résumé Alice est un petit micro d'initiation à l'informatique. Pour le moment il est vraiment petit : il n'est pas possible de modifier une ligne de programme sans la réécrire entièrement (c'est fort regrettable), la capacité mémoire réduite devrait être augmentée ce qui permettra sans doute d'améliorer le Basic et ses possibiités graphiques, de lui adjoindre des périphériques (manettes de jeux, lecteur de disquettes, cartouches, etc.) et ainsi d'évoluer avec l'utilisateur qui, grâce au seul manuel, deviendra rapidement plus musclé que sa machine. 1 200 F environ.

Pour :

— Le manuel qui prend le débutant par la main et lui explique clairement comment utiliser Alice et son Basic
— Son apparence rassurante qui plaît aux enfants
— Les mots clefs du Basic sont accessibles en une frappe
— Sa rapidité à l'affichage

Contre :

— Il n'est pas possible de modifier une ligne de programme, il faut la réécrire en entier.
— Un certain manque de puissance essentiellement dû à sa capacité mémoire plutôt faible.

ORIC 1

S'éloignant de son Londres natal, il y a tout juste un an, l'Oric 1, a su devenir un leader dans le monde de la micro-informatique. Nombreux sont ceux qui ont attendu ce drôle de petit micro. Certains ne croyaient pas à sa venue, voici enfin « l'enfant prodige ».

L'Oric 1 n'a pas le côté effrayant des micro-ordinateurs courants. Il ressemble presque à un ordinateur de poche, haut de 5 cm, long de 28 et large de 17. Toujours de plus en plus de mémoire, aujourd'hui les constructeurs se sont lancés dans la course aux Kilo-octects. L'Oric 1 existe en deux versions : 16 Ko (1 400 F), cela vous semblera peu, détrompez vous, je ne vous souhaite pas d'entrer un programme de 16 Ko ou alors armez-vous de patience. Pour ceux qui aiment les complications, il existe une autre version plus musclée à 48 Ko (2 180 F). Dont le rapport qualité/prix est tout à fait exceptionnel. Et si vous n'êtes toujours pas satisfait, n'hésitez pas, achetez un IBM PC (Personal Computer). L'Oric 1 se révèle difficile à connecter à un téléviseur. Vous utilisez la prise antenne, aucun problème, l'image restera noir et blanc. La couleur vous attire. Il faut utiliser la prise péritélévision et bien connaître votre appareil. « Patience et longueur de temps... ».

La couleur

Nous voici devant l'ORIC 1 prêt à fonctionner. Le clavier, QWERTY dont les touches mécaniques sont espacées permettent une frappe rapide. Pour les étourdis, chaque touche frappée sera accompagnée d'un bip sonore. Et si au bout d'un moment vos nerfs craquent, qu'à cela ne tienne, supprimez-le. Un bouton marche/arrêt pourquoi ? Il est aussi simple de brancher et de débrancher l'appareil. Vous découvrirez la touche Reset, placée sous l'ordinateur, elle vous permettra d'annuler vos programmes et d'effacer l'écran sans le débrancher.

L'Oric 1 utilise la nouvelle langue vivante du XXe siècle, le Basic, un Microsoft propre. Celui-ci est généré par le processeur 6502. Si un seul langage ne vous suffit pas, plongez dans les profondeurs du Forth, de l'Assembleur ou du Pascal. Le Basic résident est très complet et permet une programmation avancée. C'est un véritable musicien, connectez le à une chaîne Hifi, oui c'est possible, ouvrez grandes vos oreilles, le miracle est proche. Il possède sept octaves et trois voies peuvent être utilisées.

Créateurs de jeux

Il est possible de faire des bruits d'explosion, et bien d'autres bruits. Créateurs de jeux, voici enfin un ordinateur qui pense à vous. Il est à regretter l'absence de commande d'un joystick dans le Basic. L'image est nette et claire. Il peut se montrer un véritable artiste en haute résolution (200 x 240 pixels), surtout grâce à ces huits couleurs qui peuvent être mélangées. Si vous êtes génial, vous pourrez avec les explications du manuel utiliser savamment votre Oric 1. Les programmes du manuel contiennent des erreurs, en quelque sorte un exercice. Une revue spécialisée est annoncée, alors patience, vous découvrirez enfin les secrets de l'Oric 1.

C'est un système évolutif, qui accepte une imprimante, un lecteur de disquettes et bien d'autres. La fiabilité du lecteur de cassettes est bonne, et la lecture très rapide (300 bauds). Les jeux sont passionnants mais il faudra vous contenter du clavier, le joystick annoncé viendra bientôt.

Programmer c'est passionnant mais long. Il reste la solution des logiciels, encore peu nombreux. Il existe des jeux et applications, dont les graphismes et la sonorisation sont souvent excellents. Les thèmes des jeux restent classiques : Hyper Mister Mind, Puissance 4, Pocker, Ovni, Jack Man (les célèbres enzymes gloutons) et même un jeu d'aventure, Le Manoir du Doc Genus. L'absence du joystick est un obstacle aux jeux d'actions. Espérons que l'équipement ludique arrivera bientôt.

Pour :

— Sa taille
— Son excellent rapport qualité/prix
— Son Basic

Contre :

— Les joy-sticks incertains
— Ludothèque trop classique
— L'alimentation péritel séparée

ORIC c'est un tout.

Mettons qu'un micr
soit un cerveau, s'il n'a
bras ni jambes, qu'en fere
vous?
Ne vous lancez pas dans l'ach
d'un gadget stérile.
Choisissez ORIC parce que, nous, no
montrons nos périphériques et nos exte
sions. Nous, nous montrons notre bibliothe
que de logiciels.

Créez votre propre système ORIC

Unité centrale à 16 ou 48 K RAM avec clavier ergonom
que, 16 couleurs, clignotement, vidéo inverse et synthé
seur sonore.

Visualisation noir et blanc ou couleur sur moniteur TV SECA
muni de prise PERITEL ou PAL UHF. Branchement moniteur coule
ou monochrome en standard. Branchement TV noir et blanc ave
modulateur. Mode graphique sur 200 x 240 pixels.

Edition sur imprimante/plotter ORIC MCP 40 à quatre couleurs et mode graphique 15 CPS ou imprimante à aiguilles GP 100 A MK II format 4,5" à 50 CPS.

Stockage sur lecteur enregistreur de cassettes MK 110 AT ou sur lecteur de disquettes 3" ORIC MICRO DRIVE extensible à 4 unités.

Asservissement avec joystick pour jeux ou pilotage graphique (fonction DRAW) à 8 directions. Bientôt, Light Pen à écran sensitif pour entrer complètement dans l'informatique conversationnelle directe.

Plus de 200 logiciels sur cassettes ou disquettes.
Jeux, logiciels de saisie, de traitement, de graphisme immédiatement disponibles et la plupart en français.
Choisissez ORIC parce que c'est un tout. Entrez dans le monde informatique avec ses manuels en français,
sa revue régulière MICR'ORIC
et son club d'utilisateurs. Qui dit mieux?

disponibilité immédiate

Importé, distribué ou vendu par ASN Diffusion Electronique S.A.
Z.I. La Haie Griselle B.P. 48 – 94470 Boissy-St-Léger – Télex 204 996.
Sud France : 20, rue Vitalis, 13005 Marseille – R.C. Corbeil 318 041 530.

ORIC: l'ordinateur qui sert à quelque chose.

ORIC-FRANCE

Les mentions figurant dans cette page sont données à titre indicatif, le fabricant se réservant la possibilité de modifications sans autre avis.

A ce jour, seuls les magasins suivants bénéficient de l'agrément officiel d'ORIC-FRANCE :

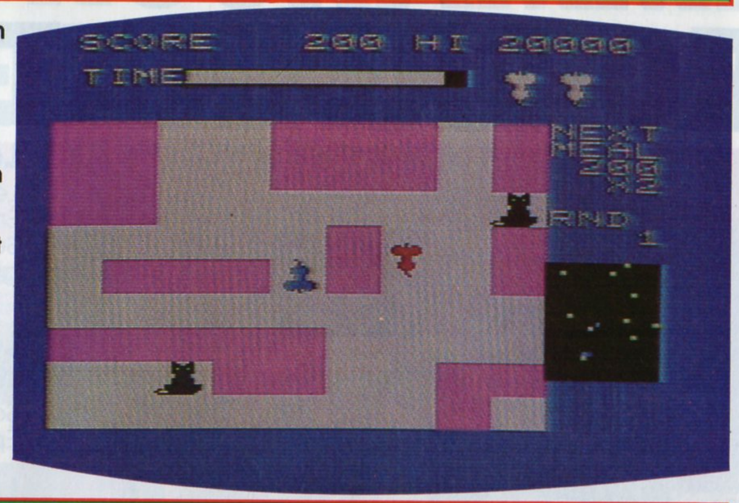
01000 ELBO ELECTRONIQUE 46, rue de la République – BOURG-EN-BRESSE. **02800** DOLARE 25, Faubourg St Firmin – LA FERE. **10000** MICROPOLIS 29, rue Paillot-de-Montabert – TROYES. **12000** R.M. INFORMATIQUE 56, av. de Paris – Rodez. **12100** HUET 2, rue de la Pépinière – MILLAU. **13008** ECO INFORMATIQUE 175, rue du Rouet – MARSEILLE. **13100** ALLOYON 35, cours Mirabeau – AIX-EN-PROVENCE. **13090** MICRO INFORMATIQUE CONSEIL 8, pl. des Prêcheurs – AIX-EN-PROVENCE. **13100** ARGENTE INFORMATIQUE Cité Com. Les Lierres av. Gaston Berger – AIX-EN-PROVENCE. **13200** LUDO 27, rue de la République – ARLES. **14000** QUINTEFEUILLE 18, rue Savorgnan – CAEN. **15000** ARNAUD 7 bis, av. A. Briand – AURILLAC. **17000** GAUBERT 15, quai de l'Yser – SAINTES. **18000** A.B. COMPUTER 210, av. du Général de Gaulle – BOURGES. **20000** STELLA ELECTRONICA 64, cours Napoléon – AJACCIO. **21000** O.M.G. 20, rue Michelet – DIJON. **21000** DIALOG INFORMATIQUE 18-20, av. Maréchal Foch – DIJON. **24000** AUDITORIUM 4 15, rue Wilson – PERIGUEUX. **25000 CINEL** 19, rue T. Bernard – BESANÇON. **25000** SERVICE ET INFORMATIQUE 36 bis, av. Carnot – BESANÇON. **26500** ECA ELECTRONIQUE 22, quai Thannarow – BOURG-LES-VALENCES. **27000** COLORMOD 9, rue St Sauveur – EVREUX. **27000** ELECTRONIQUE SERVICE 10, place de la Poissonnerie – LOUVIERS. **29000** CADIOU 8, rue Henri de Boumazel – QUIMPER. **29200** BREST INFORMATIQUE 5, rue Georges Sand – BREST. **30100** AMC 40, av. du Gal de Gaulle – ALES. **30100** EQUIP TELE 15 bis, rue Louis Blanc – ALES. **31000** OMEGA 2, bd Carnot – TOULOUSE. **31000** MIDI DETECTION 6, rue Jean Suau – TOULOUSE. **33000** ATIB 51, cours du Médoc – BORDEAUX. **33000** SUD OUEST DETECTION 6, rue Fbg Philipard – BORDEAUX. **33000** SON VIDEO 2000 31, cours de l'Yser – BORDEAUX. **34000** MICRO 34 7, cours Gambetta – MONTPELLIER. **34000** ECO INFORMATIQUE 41-43 bd Berthelot – MONTPELLIER. **34000** INFORMATIQUE 2000 Le Triangle pl. R. Devic – MONTPELLIER. **34130** CEBEA Rte Nationale 13 – VALERGNES. **34500** MARCELEC 14, av. Jean Moulin – BEZIERS. **35000** X MATIC 161, av. Gal George Patton – RENNES. **35000** ORDIFACE 3, rue St Melaine – RENNES. **37000** LIBRAIRIE TECHNIQUE 4, rue Mar Fam – TOURS. **37170** TENOR C.C. Mammouth – CHAMBRAY-LES-TOURS. **38000** CHABERT 45, av. Alsace-Lorraine – GRENOBLE. **39000** JEANPIERRE 7, av. de la Marseillaise – LONS LE SAUNIER. **42000** RONZY 25, rue Pierre Bernard – ST ETIENNE. **44029** SILICONE VALLÉE 87, quai de la Fosse – NANTES. **44800** MICROMANIE Sillon de Bretagne – ST HERBLAIN. **45000** ESC ORLEANS 98, rue du Faubourg St Jean – ORLEANS. **49000** CF2E 11, rue d'Alsace – ANGERS. **49300** CHOLET INFORMATIQUE 22, rue du Puits de l'Aire – CHOLET. **51100** HERCET MICRO INFOR 70, rue du Barbatre – REIMS. **56000** ORDINATEUR 56, 82, bd de la Paix – VANNES. **56003** LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mévé – VANNES. **56110** GOURIN DISTRIBUTION Route de Spezet – GOURIN. **57000** CSL 6, rue Clovis – METZ. **57004** ARGO INFORMATIQUE 4, bd de Lorraine – ST AVOLD. **57000** MICROBOUTIQUE 1, rue Paul Besançon – METZ. **57100** ELECTRONIC CENTER 16, rue de l'Ancien Hôpital – THIONVILLE. **57640** LORRAINE INFORMATIQUES SERVICE 1, route de Chailly – ENNERY. **58000** RAYMOND 29, rue St Martin – NEVERS. **58400** MICROSTORE la Grande Place – CHAULGUES. **59190** FLANDRE INFORMATIQUE 43, rue de l'Industrie – HAZEBROUCK. **59650** MICROPUCE 15, chaussée de l'Hôtel – VILLENEUVE d'ASQ. **59500** PROTEC PHONE 9, rue St Jacques – DOUAI. **59800** CATRY 38, rue Faidherbe – LILLE. **60100** HAPEL 2 bis, av. de l'Europe – CREIL. **62300** LENS MICRO INFORMATIQUE 25, rue Jean Lestienne – LENS. **63000** ARVERGNE INFORMATIQUE Route de Vertaizon – CLERMONT-FERRAND. **63000** PAPETERIE NEYRIAL 3, bd Desaix – CLERMONT-FERRAND. **64000** S.A.R.L. GRENIER 3, rue Henry IV — PAU. **64100** ESPACE MICRO 64 10, rue Jacques Laffitte – BAYONNE. **64600** INFORMATIQUE BASCO LANDAISE Res. du Centre R.N. 10 – ANGLET. **67150** ETS A. FRITSCH 8, place de l'Hôtel de Ville – ERSTEIN. **69000** BIMP 30, rue Servent – LYON. **69002** MICRO BOUTIQUE 78, rue Président E. Herriot – LYON. **69003** ELECTRONIQUE VIDEO 30, cours de la Liberté – LYON. **69003** CODIFOR 259, rue Paul Bert – LYON. **69006** ECO INFORMATIQUE 50, cours Vitton – LYON. **69007** BLANC BERNARD 9, rue Salomon Reinach – LYON. **71100** A.R.G. INFORMATIQUE 21, rue Fructidor – CHALON-SUR-SAONE. **71100** AVENIR ELECTRONIQUE 50, rue d'Autun – CHALON-SUR-SAONE. **71100** A2C 13, rue de Belfort – CHALON-SUR-SAONE. **71100** S.P.M.I. 18, rue Eugène Pottier – MONTCEAU-LES-MINES. **71200** AMIS 7, av. Parisot de la Boisse – ALBERTVILLE. **75002** CF2E 1, rue Favart – PARIS. **75002** GENERAL MICROTIQUE 151, rue Montmartre – PARIS. **75006** DURIEZ 132, bd St-Germain – PARIS. **75008** ADHESION 11, rue de la Boétie – PARIS. **75008** SIVEA 13, rue de Turin – PARIS. **75009** INTERNATIONAL COMPUTER 29, rue de Clichy – PARIS. **75011** COCONUTS 13, bd Voltaire – PARIS. **75012** G.M.S. 212, av. Daumesnil – PARIS. **75012** PERSPECTIVE INFORMATIQUE 18, cours de Vincennes – PARIS. **75013** VISMO 68, rue Albert – PARIS. **75014** MIOLEF 4, av. de la Porte de Montrouge – PARIS. **75015** INFOSTORE DARTY 272, rue de Vaugirard – PARIS. **75015** Librairie LEFEVRE 253, rue Lecourbe – PARIS. **75015** STIA 7, rue Paul Barruel – PARIS. **75016** PROGRAMM 35, rue La Fontaine – PARIS. **75018** VIDEO TELE 58 bis, rue Ramey – PARIS. **76000** CORANE 24, rue du Lieu de Santé – ROUEN. **76100** CONSEIL COMPUTER 20-21, quai Cuvellier de la Salle – ROUEN. **76000** GUEZOULI INFOR 36, quai du Havre – ROUEN. **76200** ELECTRODOM 9, rue Lemoyne – DIEPPE. **77310** LEE B.P. 38 71, av. de Fontainebleau – PRINGY. **77000** MELUN INFORMATIQUE 9, rue de l'Eperon – MELUN. **80000** SIP INFORMATIQUE 1, rue Lamartine – AMIENS. **80010** FRANCE PHOTO VIDEO 64, rue des 3 Cailloux – AMIENS. **81000** MICROTHEQUE INFOR 23, rue de la Porte Neuve – ALBI. **83000** COMPTOIR MICRO 16, rue Revel – TOULON. **83100** S.I.A. av. de Brunet – TOULON. **83300** ALLIANCE 2, rue Notre-Dame du Peuple – DRAGUIGNAN. **83400** CARRE – C.C. Pyanet – Les Grès Roses – Route de Nice – HYERES. **84400** TELE SERVICE Quartier Roscalière – APT. **85105** IDEES INFORMATIQUE Port Dona – LES SABLES D'OLONNE. **89100** EUROMARCHE Route de Maillot – SENS. **90009** GANIMEDE 14, fbg des Ancettres – BELFORT. **91360** ICV 130, route de Corbeil – VILLEMOISSON. **91230** INFASS SYSTEMES 4, rue du Maréchal – MONTGERON. **91540** IBS 22, bd des Roissy Haut Ormoy – MENNECY. **92000** ACER 118, av. d'Argenteuil – ASNIERES. **92380** EVS GARCHES 11, bd Henri Regnault – GARCHES. **92240** NASA 42, rue P.V. Couturier – MALAKOFF. **92500** CIESP 27, route de l'Empereur – RUEIL MALMAISON. **93110** SARL M.V.R. 1 bis, rue C. Garier – ROSNY S/BOIS. **94100** DIXMA 47, bd Rabelais – ST-MAUR. **94600** DIMA TELE 16, bd de Stalingrad – CHOISY-LE-ROI. **98000** MICROTEK 26, bd Rainier III – MONACO. **DOM-TOM 97200** E.T.H. INFORMATIQUE B.P. 859 – FORT DE FRANCE – MARTINIQUE. **97110** E.T.H. INFORMATIQUE B, centre commercial Marina – POINT A PITRE – GUADELOUPE. **97400** J.L.I. INFORMATIQUE 31, rue Jules Auber – ST-DENIS – LA REUNION. **97400** MICROSYSTEME 74, rue Labourdonnais – ST-DENIS – LA REUNION.

En vente dans toutes les FNAC de France et de Belgique ainsi que dans les magasins Alliance.

Attention. Seuls les appareils contrôlés par ORIC-FRANCE et livrés avec leur Carte de Garantie peuvent bénéficier de notre Service Après Vente.

QUAND LE MICRO S'AMUSE

Le jeu est la meilleure façon d'aborder la micro-informatique. C'est le premier pas vers le jeu éducatif, la programmation et l'utilisation professionnelle. Et quand on a fait le tour des programmes (aussi appelés softs ou logiciels), on revient toujours au jeu.



Les jeux sur micro-ordinateurs peuvent avoir plusieurs supports. Il y a les cartouches ou cassettes (comme pour les consoles de jeux vidéo). Il y a aussi les cassettes audio. Elles sont lues par des lecteurs de cassettes classiques. Et il y a enfin les disquettes, des petits carrés souples, qui sont lues par un appareil spécial, un lecteur de disquette.

LES JEUX D'ACTION

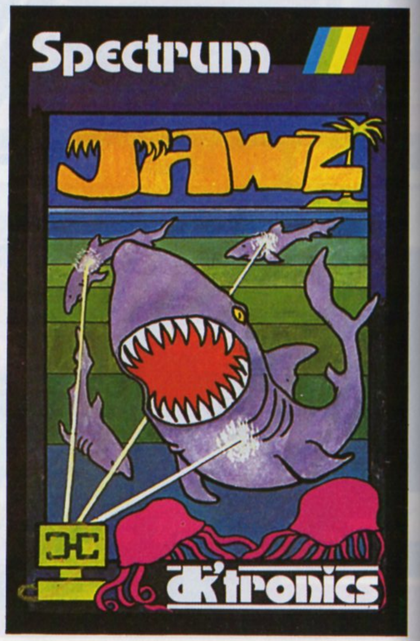
Directement inspirés des jeux de café (les jeux d'arcades), les jeux d'action sur micros atteignent souvent un réalisme saisissant grâce aux capacités de mémoire élevées de ces machines. Un régal pour l'œil et les réflexes !

Depuis que les jeux sont apparus, ils ont considérablement évolué. L'un des tout premiers était une course automobile, il ne s'agissait pas encore d'un jeu vidéo. Car ce slalom entre les Formule 1 se situait à la frontière des jeux d'ombres et de la vidéo. Aujourd'hui vous n'avez plus besoin de vous remplir les poches de pièces de monnaie et de courir dans la salle de jeu la plus proche pour jouer. Les micro-ordinateurs ou ordinateurs familiaux reprennent les thèmes des jeux d'arcades, pour votre plus grand plaisir. Les jeux d'actions sont tous basés sur le même principe, il faut combattre un ennemi qui se défend avec acharnement le plus souvent dans un labyrinthe.

Commençons par les classiques, le plus célèbre de tous, **Pac Man** d'Atari, pour 400 et 800 n'est pas d'un très haut niveau graphique, mais premier de la grande lignée des **Pac Man,** il mérite toute notre indulgence. On regrette le défunt **Jelly monsters** du Commodore VIC 20 qui n'est plus distribué aujourd'hui, son graphisme et effets sonores étaient remarquables. Cependant Commodore contre-attaque avec un jeu d'inspiration, **Pac Man** pour le CBM 64, **Pakacuda.** Il n'est plus question de fantômes, mais d'un piranha qui, pour survivre, doit dévorer tous les poissons qu'il rencontre, tout en étant enfermé dans un labyrinthe. Pour Dai, le célèbre enzyme glouton s'appelle **Dai Man,** peut-être ce type de jeux n'évoque-t-il rien pour vous. Il consiste à effectuer un parcours dans un labyrinthe en dévorant des pastilles vitaminées, en étant poursuivi par des fantômes. Après avoir avalé une des quatre pastilles rouges se trouvant dans les coins du labyrinthe, vous serez invulnérable et pourrez alors dévorer les fantômes. Dai Man est classique, il ne surprendra pas les habitués de jeux d'arcades.

Pac Man est père d'une grande famille

Glouton, chez Victor Lambda, a le grand avantage d'offrir plusieurs circuits. Mais on ne vous conseille pas de relâcher le joystick, car votre enzyme glouton stopperait sa course immédiatement, cela lui serait fatal. L'Atom n'a pas oublié ce classique, **Snapper** est un jeu en couleur au graphisme simple, l'existence de plusieurs labyrinthes rend ce jeu très attrayant. Chez Texas Instrument, il a été baptisé **Munchman.** Ce jeu présente un homme qui marche en mangeant des vitamines, mais, à chaque parcours achevé, les fantômes deviennent plus féroces et de moins en moins vulnérables. Un jeu redoutable pour les nerfs et les joysticks. Le Dragon 32 ne se contente pas d'un jeu, **Scarfmann** au graphisme simple mais claire, est sans surprise. **Ghost attack** diffère un peu, très rapide avec champs de force et téléportation. Ils sont tous les deux en couleur et s'utilisent avec des manettes de jeu. Le ZX 81 et son extension 16 Koctets présentent deux jeux d'inspiration **Pac Man,** Gulp avec cinq tracés de labyrinthes, neuf vitesses de déplacement et cinq niveaux de jeu, soit 405 combinaisons pour chaque joueur. **Phantom** est plus simple et plus proche du classique **Pac Man. Jack Man,** destiné à fonctionner sur l'Oric 1, est une version identique à celle qui fait fureur dans les salles de jeu. Vifi Nathan propose pour le TO 7, **Trap** qui transforme le célèbre enzyme glouton en un véritable petit bonhomme, les fantômes en loups et les vitamines en souris et fromages. Ici on ne réalise pas le meilleur score, on préserve son capital de points.



Après ce tour d'horizon sur les plus célèbres des jeux d'arcades, voici d'autres jeux d'action qui vous surprendront.

Commençons par l'ordinateur qui offre les plus belles réalisations graphiques et sonores. Le CBM 64 sera accompagné dès la fin de l'année 1983 d'une large gamme de logiciels.

Jumpman est un jeu de bonne qualité, ou les vingt-huit tableaux apparaissent au fur et à mesure. Ce jeu sur disquette est classé premier aux État-Unis, ce qu'il mérite sans aucun doute. Le parcours s'effectue le plus souvent dans des escaliers, mais la savane peut aussi apparaître, les lianes remplaceront alors les marches. Un jeu pour les longues soirées d'hiver.

Max wiz vous fera affronter, dans une lutte sans merci, de curieux animaux enfermés dans un labyrinthe.

Escape MCP, une bataille spatiale où il sera possible de stopper le jeu, cinq tableaux qui permettront une grande variété de jeux.

Avec des capacités plus modestes le VIC 20 est aussi un excellent partenaire de jeu :

Le chômage électronique

Wacky waiters : à la recherche d'un emploi, vous saisissez la première occasion, vous voilà serveur. Une course dans les ascenseurs qui refusent de s'arrêter. Si vous n'êtes pas assez rapide, ne comptez pas sur les pourboires. Les clients mécontents vous recherchent, ainsi que le maître d'hôtel, vos ennuis vont commencer. La vie d'un serveur n'est pas toujours facile.

Sea invasion : cette fois-ci vous avez revêtu une combinaison de plongée, armé d'un fusil marin, il vous faudra combattre des animaux agressifs le plus longtemps possible. Et peut-être tuer une baleine pour obtenir des points supplémentaires. Faites attention aux crabes, étoiles de mer et pieuvres. Il existe cinq niveaux de difficultés, et pour chacun vous n'avez que trois vies, soyez prudent mais rapide.

Radar ratrace, imaginez l'angoisse d'une souris coincée dans un labyrinthe. Il lui faudra manger dix fromages, en échappant aux rats qui la poursuivent. Les chats, un peu las, ne feront aucun effort pour la capturer, mais si elle s'approche trop près... Un jeu original avec des couleurs et effets sonores très réussis.

Dialog informatique commercialise des logiciels pour DAI, une ludothèque encore restreinte, mais de qualité.

Avec **Daylaxians,** vous piloterez un vaisseau spatial, une escadrille ennemi de Xors commandée par deux vaisseaux amiraux est en vue sur le radar. Un jeu classique de bonne qualité sonore et graphique.

Duel : un combat à l'épée sans merci dans un château rempli d'araignés géantes, de rats et autres animaux dangereux. Mais ce n'est pas tout, le gardien du château armé d'une massue cloutée, et son compagnon, le prince du désert, feront tout pour vous éliminer. Un graphisme si agréable que l'on oublie qu'il s'agit d'un simple jeu. Un petit reproche, l'image des personnages saute à chacun de leur mouvement.

Le retour du gorille

Le **Dragon 32** est accompagné d'une ludothèque impressionnante avec beaucoup de classiques et quelques inédits.

Donkey Kong, version bien connue du jeu d'arcade sans grande amélioration. Deux niveaux de jeu, quatre tableaux et le choix des couleurs rendent les parties divertissantes. Le tout petit Mario veut sauver Julie, enlevée par King Kong, ceci dans des escaliers qui semblent interminables.

Grand prix, un grand prix automobile très réaliste, où il faut freiner et accélérer pour devenir champion, sur l'un des huit circuits différents.

Asteroblast, un jeu d'action très rapide avec un beau graphisme. Il faut diriger une fusée et détruire des vagues successives d'envahisseurs, toutes différentes. En passant le premier cap, il est alors possible de remplir ses réservoirs de carburant.

Cave hunter, une nouvelle version du jeu Pac Man : vous devez remonter à la surface d'un labyrinthe des lingots d'or. Quatre Martiens vous poursuivent, mais des pastilles d'énergie vous permettront de vous en débarrasser.

Les logiciels, pour l'Oric 1, se sont faits attendre, quelques jeux d'action apparaissent timidement. Un détail original, la plupart des logiciels proposés sont en français.

Les Envahisseurs est un jeu classique sans grande prétention, du type Space invaders avec de belles couleurs, le jeu de café sans plus.

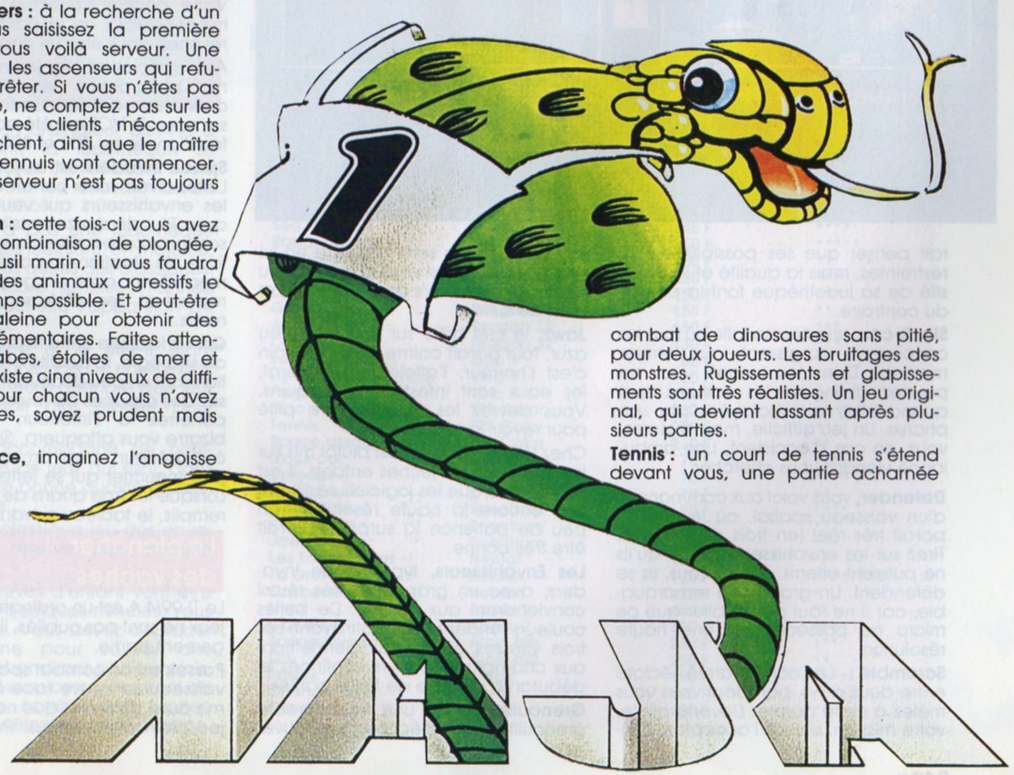
La Chenille infernale : ce logiciel reprend le thème de Centipède. Il est haut en couleurs. Il faut diriger une chenille infernale difficile à arrêter.

Pendoric, l'histoire d'un pingouin et de Snoo-bee qui se poursuivent en essayant de se dévorer. Un jeu fou que vous n'oublierez pas.

Le **TRS-Color** propose plus de vingt-cinq logiciels ludiques en couleur, même Tandy se met à la couleur, malheureusement c'est un vert jaune criard qui domine.

Dino wars : en pleine préhistoire, un combat de dinosaures sans pitié, pour deux joueurs. Les bruitages des monstres. Rugissements et glapissements sont très réalistes. Un jeu original, qui devient lassant après plusieurs parties.

Tennis : un court de tennis s'étend devant vous, une partie acharnée



LES SIMULATEURS DE VOL

Pour apprendre à voler sans risque et détruire les faubourgs, rien de tel qu'une machine docile. Mais attention aux étourdis. Un de nos collaborateurs a oublié de sortir le train d'atterrissage de son 747 à Kennedy Airport. Bilan de l'opération : 298 morts !

Un vol pas si manifeste que ça

Deux grandes classifications sont utilisées pour les simulateurs. Si l'économie ou la bourse vous passionnent, n'hésitez pas, les simulateurs boursiers, vous captiveront. Si les problèmes financiers n'ont jamais été votre principale préoccupation, tournez-vous vers les simulateurs de vol. En quelques secondes vous allez devenir pilote d'un 747 ou d'un petit biplan de la Première Guerre mondiale. Vous pourrez même piloter la navette spatiale. Les simulateurs de vol sont des programmes très évolués pour s'approcher le plus possible de la réalité, certains ont même de très beaux graphismes.

L'un des plus surprenants est **Jumbo jet pilot** pour Atari 400 et 800. Vous deviendrez pour une heure ou deux commandant de bord d'un Boeing 747. Une simulation saisissante de réalité, qui vous permettra de vous familiariser avec le pilotage d'un Jumbo jet. Ne perdez pas la tête, il y a plus de vingt commandes à surveiller en même temps. Pas de geste brusque ou malheureux, sinon gare aux « crashs ». Les moindres détails sont retranscrits, comme l'ombre de l'appareil à l'atterrissage, à vous donnez le vertige ! Plusieurs vols d'essais seront nécessaires avant votre premier vol sans encombre.

L'Apple 2 est aussi très bien fourni en simulateurs de vol, des petits biplans avec **Flight simulator II** jusqu'à la navette spatiale avec **Rendez-vous,** le pilotage d'un 747 est aussi présent. **Rendez-vous** est le plus original, vous piloterez la navette spatiale Challenger, fiction qui deviendra peut-être réalité demain. N'ayant jamais piloté de navette spatiale, je peux seulement supposer que ce logiciel se rapproche de la vérité. Une chose est sûre, les graphismes sont de toute beauté.

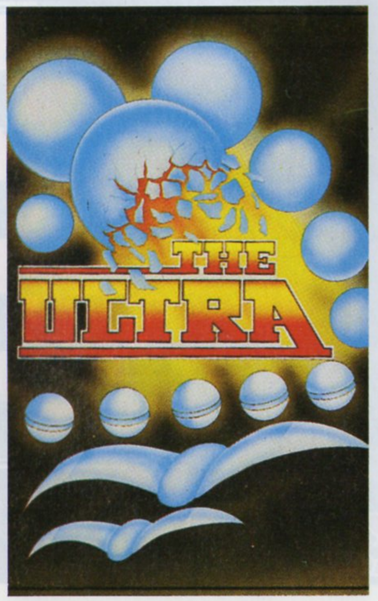
Le TRS-80 modèle 1 possède quelques simulateurs de vol, dont **Flight simulator 1,** une version de ce logiciel existe aussi pour Apple. Les graphismes sur TRS-80 sont presque inexistants et peuvent même sembler ridicules. Il s'agit de dessins grossiers donnant une vague idée du décor et de l'aviation. Les commandes réagissent très rapidement, ce qui est bien agréable pour sortir de situations périeuses.

Des merveilleux tombeaux volants

Le simulateur de vol du ZX 81 fonctionne en temps réel. Sur l'écran apparaît le dessin des instruments de bord, ainsi que le monde extérieur vu de la cabine de pilotage. Vous aurez donc l'impression de descendre ou de monter suivant votre position. Pendant l'atterrissage, vous verrez approcher la piste, en perspective. Un graphisme étonnant par rapport aux capacités du ZX 81.

Le Spectrum n'a pas attendu pour ce doter d'un simulateur de vol, **Intercepteur Cobalt,** en deux versions 16 ou 48 Ko. 1990 : dans le tout nouveau chasseur Cobalt qui équipe l'armée de l'air, vous allez partir pour votre première mission. Un combat aérien à 3 500 km/h, à l'issue de ce duel aérien, vous vous trouverez dans la zone Delta, jamais aucun appareil n'a pu en revenir. Prouvez vos qualités de pilote en revenant de cette zone mystérieuse. Un programme en couleur et une haute définition, qui est fourni avec un manuel de pilotage en français très utile. L'Oric 1 présente depuis presque un an, un simulateur de vol qui utilise pleinement les capacités de cet ordinateur. Un logiciel très attrayant avec de bons effets sonores et graphiques.

Le simulateur de vol qui, incontestablement, est le plus proche de la réalité fonctionne sur l'IBM PC. Un ordinateur qui n'est, malheureusement, pas accessible à toutes les bourses.



SIMULATIONS ECONOMIQUES ET SOCIALES

On commence par une simulation de gestion d'entreprise et on continue par une opération douteuse. Quand les ordinateurs commencent à plumer les gogos, personne n'est à l'abri !

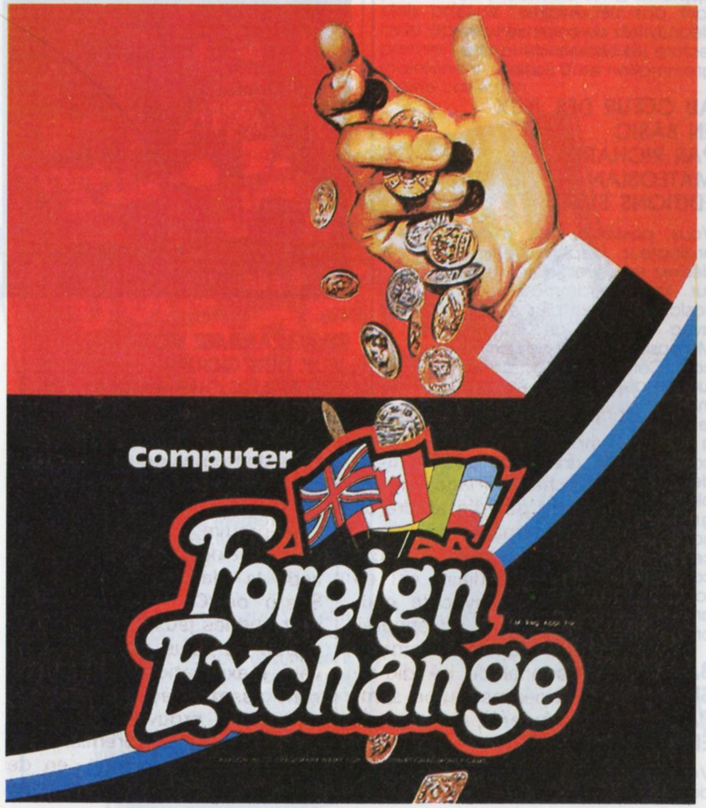
La fortune sourit aux plus vicieux

Tout comme pour les simulateurs de vol, le principe des simulations économiques et sociales, est de placer le ou les joueurs dans des situations aussi proches de la réalité que possible. Dans cet environnement, vous avez à « piloter » tantôt une entreprise, tantôt un État ou une armée. Il faut rattacher ce type de jeux — si tant est que le mot jeu soit encore bien adapté, vu le niveau de complexité atteint — à deux de leurs proches parents : le premier que vous connaissez bien, c'est le célèbre Monopoly. Il est inutile de présenter ce grand classique du jeu de société. Notons deux points qui se retrouveront dans nos jeux de simulation. D'abord, la notion de « fin du jeu » n'existe pas, sauf anéantissement des adversaires ; ensuite, il faut gagner à tout prix. Tous les moyens sont bons.

Le deuxième cousin, c'est le jeu de simulation d'entreprise, familier des étudiants en gestion, et maintenant des politiciens et même des militaires. Il s'agit de tester des connaissances acquises, des situations économiques, etc. But de l'opération : se faire les crocs sur des entreprises ou des bataillons virtuels, avant de se lancer dans la réalité... Jusqu'à un passé assez récent, ces jeux étaient réservés à de gros ordinateurs, mais on en voit quelques-uns apparaître, depuis peu de temps, sur micro-ordinateurs. Tout a commencé, voici quelques années avec des modèles assez simples, mais amusants. On se souvient d'un programme dans lequel il fallait diriger une province chinoise, en agissant uniquement sur deux paramètres : la surface donnée à cultiver et la nourriture distribuée. Le rendement de la terre était donné par l'ordinateur chaque année. En fonction de vos décisions, tout le monde était content, et les étrangers se pressaient à vos portes — gare à la surpopulation — ou votre autorité était sapée par de continuelles émeutes de rues. Ajoutez à cela des invasions de sauterelles et autres Mongols affamés, des tremblements de terre et des inondations, et attendez-vous à être le seul survivant de votre district — qui sera bien sûr morcelé en guise de châtiment.

Cartel et coupe-gorge

Tout ceci n'était que broutille à côté de **Cartel and cutthroat** (Cartel et coupe-gorge !) qui s'adresse résolument au gestionnaire en lui permettant de diriger sa propre multinationale à travers les fluctuations de la conjoncture, face à des adversaires tout aussi assoiffés de profits que lui, ou contre l'ordinateur. Ce jeu, développé au Québec, est d'une grande précision et d'une grande fidélité. Comme tous les jeux dont nous parlons, il possède plusieurs degrés de difficultés et demande beaucoup de réflexion. Chaque tour de la partie représente un trimestre, où vous devez prendre huit décisions portant sur vos achats en matières premières, la politique de prix poursuivie, la publicité, la recherche, l'endettement de votre société, et divers facteurs tels que l'automatisation ou la politique sociale. Sachant que les banques prêtent à des taux d'intérêt fonction de la conjoncture et de votre bilan comptable, sachant que le climat social et économique influe sur la demande et que vos concurrents n'en ratent pas une, l'infarctus vous attend au tournant. Il s'agit d'un vrai jeu d'entreprise qui plaira sûrement aux spécialistes. Tout y est : comptabilité précise et plan de développement. C'est un véritable régal. Mentionnons, par ailleurs, une très bonne documentation en français.
(580 F environ) ****.



Pour clore ce chapitre, le nec plus ultra de la simulation micro : **President elect,** conçu sur Apple. Ce jeu vous place dans la position inconfortable de candidat aux élections présidentielles américaines. Vous déterminez votre profil politique en fonction des réponses que vous apportez aux grands problèmes du moment : intégration raciale, politique économique, désarmement, etc. Vous déterminez de la même manière votre personnage : éloquence, charisme, etc. Après avoir défini la situation de départ, parti au pouvoir, relations internationales, des sondages périodiques sont effectués État par État sur les intentions de vote, ainsi que leurs répercussions au congrès. Connaissant vos origines et celles du candidat vice-président, le cours de la campagne est simulé semaine par semaine. **President elect** est un excellent jeu, très facile à suivre, expliqué en détail, mais il est difficile de gagner Pour intoxiqués de l'actualité !
(515 F environ) *****.